

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman teknologi yang berkembang pesat sekarang ini, kebutuhan untuk informasi yang cepat, tepat dan efisien sangat diharapkan dalam segala kegiatan manusia. Sebab informasi dapat digunakan sebagai landasan dalam menentukan pengambilan keputusan. Sedangkan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dapat menggunakan beberapa cara dan media. Salah satu yang dapat diandalkan adalah dengan menggunakan media komputer. Teknologi komputer yang setiap saat berkembang dengan cepat, baik dari segi perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*). Oleh karena itu, komputer semakin memberikan kemudahan dan kecepatan untuk mengelola dan memperoleh berbagai macam bentuk informasi.

Perkembangan awal sebuah komputer pribadi (PC) hanya mampu untuk menampilkan teks pada layar tanpa mampu menghasilkan bunyi, dan dikenal dengan sebutan 'monomedia' tanpa suara. Perkembangan selanjutnya komputer mulai dilengkapi dengan kartu grafis dan kartu suara yang memungkinkan komputer untuk lebih berinteraksi dalam penyampaian informasi kepada pengguna. Pada saat itulah istilah multimedia mulai dikenal oleh masyarakat.

Pada era baru seperti sekarang, kemampuan komputer dapat dimanfaatkan di berbagai bidang untuk mengajar, memberikan informasi, dan menyajikan hiburan. Multimedia mempunyai kemampuan yang luar biasa, yaitu dapat

menyajikan sesuatu menurut kepentingan user. Penyajian multimedia tidak hanya mencakup informasi dari *broadcast* TV atau tape, tetapi user dapat mengembangkan sendiri, *image*, video, dan lain-lain. Dengan adanya teknologi multimedia itu, berbagai kepentingan di bidang bisnis, pendidikan dan hiburan dalam mencapai tujuannya akan lebih mudah.

Penerapan multimedia di perusahaan, yang menonjol tertuju pada aktifitas pemasaran, khususnya aktivitas promosi. Aktivitas promosi meliputi periklanan, promosi penjualan, penjualan perseorangan, *public relation*, dan penjualan langsung termasuk penjualan lewat internet. Kelebihan multimedia menarik indera dan menarik minat karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan.

Dengan keunggulan dari multimedia yang dapat menggabungkan berbagai media tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian terhadap salah satu perusahaan besar seperti CV. Giant Global Indonesia yang bergerak di berbagai bidang usaha. Salah satunya penerbitan majalah online. Dalam hal ini peneliti akan memaparkan suatu informasi yang dapat menjelaskan secara detail dan interaktif mengenai majalah online *Entrepeuner Magz* yang berada dibawah manajemen perusahaan Giant Global Indonesia yang dimaksudkan untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pemasaran dari majalah online yang sudah beredar sejak awal tahun 2010 di Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dihadapi pada penelitian skripsi ini adalah bagaimana mengembangkan sistem pemasaran yang lebih baik sehingga dapat menarik konsumen lebih banyak dan dapat memberikan informasi yang lebih menarik mengenai profil majalah online tersebut yang meliputi visi dan misi dari terbentuknya majalah online *Entrepreneur Magz*, keunggulan atau nilai tambah majalah online, media kit, syarat dan ketentuan berlaku untuk periklanan, testimonial para pembaca, dan kontak marketing perusahaan.

1.3 Batasan Masalah

Materi hanya dibatasi pada pembuatan media promosi penjualan iklan dalam bentuk CD majalah online *Entrepreneur Magz* menggunakan teknologi multimedia secara interaktif dan dengan menggabungkan unsur-unsur multimedia berupa teks, grafik, animasi, dan suara yang berhubungan dengan informasi mengenai majalah online tersebut, keunggulan, media kit, syarat dan ketentuan berlaku untuk melakukan iklan, testimonial para pembaca, serta kontak marketing perusahaan yang mengelola majalah online *Entrepreneur Magz*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah menghasilkan CD interaktif mengenai visualisasi promosi majalah online *Entrepreneur Magz*, yang menjadi bagian dari sebuah proses pemasaran.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

Penelitian ini merupakan kesempatan untuk menerapkan teori-teori yang telah diperoleh dibangku kuliah dan memperluas wawasan pemikiran dalam dunia nyata.

1.5.2 Bagi Perusahaan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh perusahaan dalam peningkatan jumlah pelanggan dan omset perusahaan dalam hal penjualan iklan secara signifikan.

1.6 Lokasi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kantor pengelola CV. Giant Global Indonesia, Jl. Kaliurang km 9.3, Perumahan Pesona Mentari B2, Yogyakarta, No.Telp (0274) 4533015.

1.7 Metode Penelitian

Demi tercapainya tujuan, dibutuhkan data-data yang mendukung untuk memperjelas maksud, dan dalam pengumpulan data tersebut digunakan metode-metode sebagai berikut :

1. Observasi

Mengamati dan menelusuri secara langsung ke lokasi penelitian.

2. Wawancara

Mengumpulkan data dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan bagian marketing majalah online *Entrepreneur Magz*.

3. Studi Literatur

Mempelajari buku-buku atau literatur sebagai referensi pembuatan Skripsi yang menguraikan teori-teori tentang pemanfaatan dan pengembangan aplikasi multimedia.

1.8 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan skripsi ini akan disusun dalam 5 bab, untuk memberikan gambaran tentang permasalahan yang akan dibahas. Sistematika penulisan laporan ini akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat kerja praktek, lokasi kerja praktek, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas tentang teori multimedia dan penyajiannya serta *software* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisi tentang analisis sistem dan tahapan perancangan program aplikasi berupa desain tampilan dan desain program beserta penjelasannya.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN PROGRAM

Berisi tentang realisasi perancangan dalam bab sebelumnya dengan menerapkan langsung penggunaan software dalam aplikasi.

BAB V PENUTUP

Menguraikan tentang kesimpulan dan saran.

